

Organisation défensive sur le ball screen : F.Wilmot.

Quelles sont les questions à se poser quand je veux construire ma défense sur le ball screen ?

Le coach Wilmot organise sa défense sur le ball screen en fonction :

- Joueur qui utilise l'écran (main préférentielle, qualités de passe, qualités de shoot,).
- Screener (sprint ?, Dive ?, Short Roll ?,...).
- Screener 4 ou 5 (poste 4 capable de poster ?.)
- Les 3 autres joueurs (quelles sont les qualités ? 1c1 ? Shoot ?,...).
- Où est placé l'écran ?
 - Top 50%.
 - Elbow screen 35%.
 - Autres : side screen, early ball screen, corner, block(fade away).
- Angle de l'écran.
- Shootclock (à quel moment du 24").
- Contexte du match (fin du match, on est mené,).
- Objectif (gagner ? formation ?).
- Line up adverse (taille des joueurs,).

Il est important de toujours avoir la même terminologie

Entraîner avec le shootclock → def sur le BS en fonction

Entraîner avec le marquoir des fautes → fautes pour stopper le jeu

Les règles pour le joueur qui défend sur le porteur de balle

- Peu importe la philosophie on veut toujours garder de l'agressivité sur le ballon ; toujours être capable de toucher la balle.
- Fermer les mains préférentielles → nez à l'épaule forte.
- Fermer un côté et pousser dans l'écran en augmentant la pression

Les règles pour le joueur qui défend sur le screener (big man)

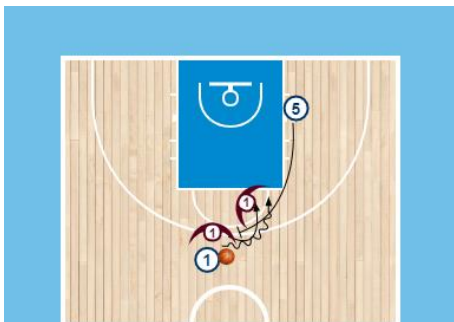
- Prévenir l'écran avant la ligne des LFs.
- Ne laisse pas d'avance au screener, reste au contact.
- Sortir le screener de la trajectoire.
- Au moment de l'écran former un angle avec le petit.
- Agressivité du big man au choix (hedge ; step back,...)
- Toujours être à hauteur de l'écran (on va toujours de la situation la plus agressive vers la moins agressive).
- Le big man contrôle le dribble de pénétration et jamais le dribble latéral (responsabilité des autres joueurs).

Activités des mains

Défenseur du porteur de balle : Mains à la balle, contrôler la skip et la passe directe.

Défenseur du screener : Si hedge, main à la balle ; chasser vers l'extérieur. Si Step back, mains en l'air.

Procédés pédagogiques



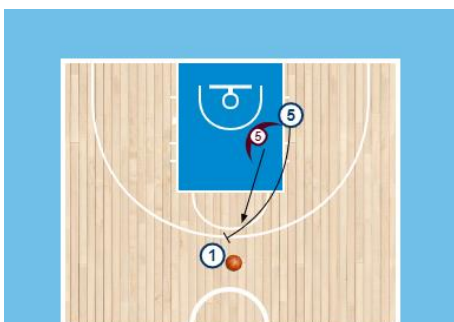
2c1 def.porteur

O5 va communiquer l'écran avant la ligne des LFs

X1 doit jouer « chase » en évitant le contact. Il va baisser l'épaule, prendre contact avec sur avant-bras sur la hanche du screener.

O1 utilise l'écran et shoot à hauteur du high post.

X1 conteste le shoot latéralement à la limite du contact en gardant les mains bien levées.

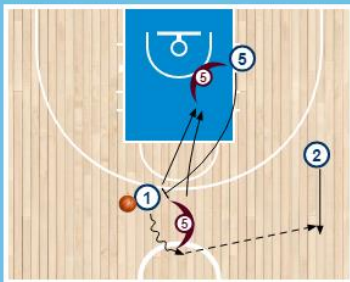


2c1 def.screener

X5 communique l'écran.

O1 utilise l'écran et réagit en fonction des différents types de défenses proposés par X5.

X5 varie les défenses (Hedge, Step Back,...)



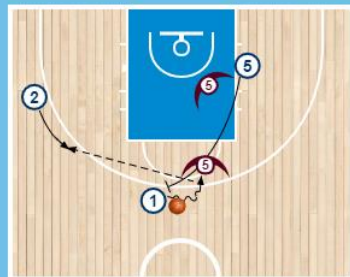
3c1 Hedging

X5 communique l'écran et va sortir en Hedging au moment où O1 utilise l'écran.

O1 utilise l'écran et passe à O2 qui ouvre la ligne de passe.

X5 revient en sprint en poussant sur la jambe intérieure (ne pas se retourner) pour revenir au-dessus de la ligne des appuis du joueur qui plonge de façon à être deny ou front.

O2 essaye d'amener la balle à l'intérieur.



3c1 Step Back.

X5 communique l'écran et joue step back au moment où O1 utilise l'écran.

O1 passe la balle en arrière après avoir utilisé l'écran

X5 sprint pour revenir au-dessus de la ligne des appuis de O5

O2 essaye d'amener la balle à l'intérieur.

Règles pour les joueurs de la première ligne.

Le joueur à une passe côté ballon.

À partir du moment où on se trouve dans une situation de ball screen le coach wilmot ne veut pas de deny fermé (sauf situations spéciales). L'objectif est de réduire les espaces.

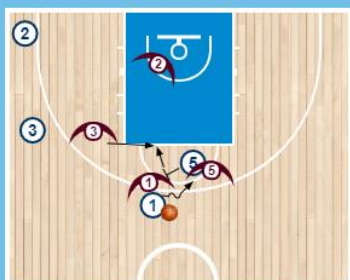
X4 open deny (réduit l'espace) bras et mains ouvertes.



Le joueur à une passe à l'opposé du ballon

X3 est en position ouverte. Il est actif sur ses appuis.

Au moment où O1 va utiliser l'écran il bouge avec la balle. Il a pour consigne de bumper (venir chercher le contact) O5 lorsqu'il plonge vers l'anneau et de fermer la pocket pass sur le roll.

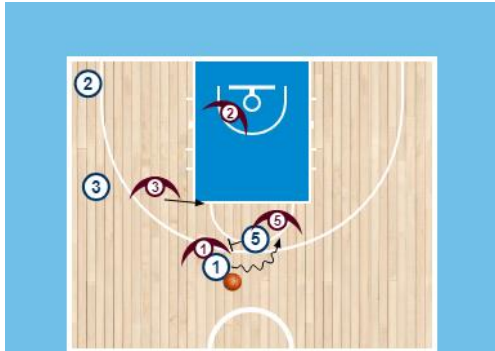


Le dernier homme.

Il doit au minimum avoir les 2 appuis dans la raquette.

Plus l'agressivité du big man sur la balle est importante, plus X2 va monter sa position dans le terrain.





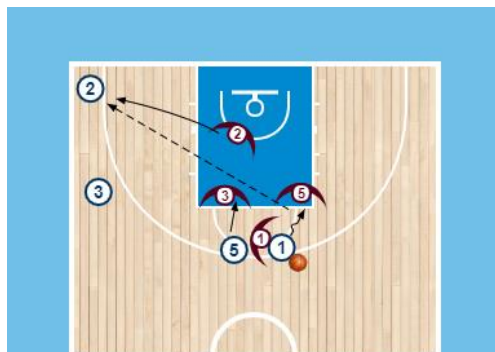
Si par contre, l'agressivité du big man est moindre et que O1 attaque vers l'anneau.

X1 passe over the top, conteste latéralement et travaille pour revenir devant O1.

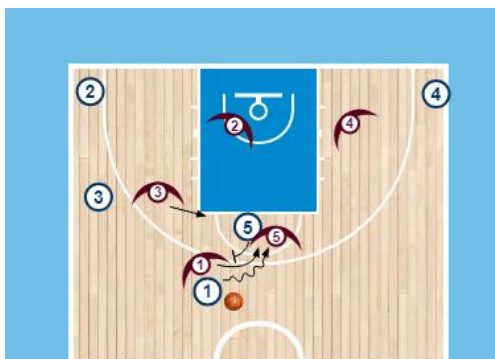
X5 Step back et contrôle le dribble vers l'avant.

X3 Bump O5.

X2 réduit l'espace par rapport à son homme en revenant vers lui. Il doit être prêt à être sur la balle en cas de skip pass (sprint dans l'air tim e de la passe).



Situation globale 5 contre 5



X1 over the top.

X5 décide de l'agressivité qu'il veut mettre derrière l'écran (ici step back) .

X3 bouge avec la balle et se prépare à bumper X5.

X2 adapte sa position en fonction de l'agressivité défensive de X5.

X4 adapte sa position en fonction du spacing offensif.



X1 travaille pour revenir devant O1.

X5 contrôle les dribbles vers l'anneau.

X4 stunt (est actif sur les appuis, feinte d'aller sur la balle et revenir) pour faire hesiter O1.

X3 bump le dive de O5.

X2 réduit l'espace par rapport à son homme (prêt à jouer sur la skip).

Conclusion

Il faut apprendre à nos joueurs à lire et reconnaître les situations. Le coach Wilmot veut apprendre aux cinq joueurs à réagir les uns par rapport aux autres. Nous devons donner des réflexes aux joueurs.

On doit apprendre aux jeunes à défendre dur en maintenant une agressivité permanente sur le ballon.